

# Phillipe Druillet e de pós-modernidade

## RESUMO

Este artigo refere-se às construções visuais das novelas gráficas do ilustrador francês Philippe Druillet e de seus universos ficcionais. Analisa as imagens encontradas na sua obra *Yragaël*, identificando as características gráficas pós-modernas que a distanciam dos cânones visuais modernistas, possibilitando novas formas de significação e comunicação visual.

## ABSTRACT

This paper deals with the visual characteristics of the graphic novels illustrated by the French artist Philippe Druillet and his fictional universes. The images from his book *Yragaël* are analysed and its postmodern graphic features, which set it apart from modernist visual canons, are pointed out, as well as the new forms of signification and communication which they allow.

## PALAVRAS-CHAVE (KEY WORDS)

- Philippe Druillet
- Imagens pós-modernas (Postmodern images)
- Narrativas gráficas (Graphic narratives)

Maria Beatriz F. Rahde<sup>1</sup>  
Flávio Vinícius Cauduro<sup>2</sup>

PUCRS/Brazil

## Introdução

AS IMAGENS DA MODERNIDADE mantinham estilos próprios, as vezes mais racionais, outras vezes mais emocionais, mas quase sempre seguiam os cânones da construção imagística postulados pelos seus respectivos manifestos modernistas. Alguns estilos eram regidos por regras severas que chegavam a influenciar a construção da própria identidade do artista frente aos valores morais e sociais vigentes. Na modernidade, manifestações importantes, expressas por imagens plásticas, gráficas e também das mídias quadrinizadas, influenciavam a construção de estéticas que visavam a descoberta de posições exclusivistas de representação. As manifestações visuais do pós-moderno alteraram estas influências, sem negar ou excluir experiências de aproximação da arte com as novas tecnologias, mas contestando quaisquer tentativas de postulação de grandes verdades, por meio de uma nova estética eclética que buscava o relativismo com a liberdade de expressão.

É desta forma que estilos imagísticos específicos deixaram de existir como cânones imutáveis da modernidade e se hibridizaram em novas configurações, numa associação com fatores tecnológicos, que proporcionaram, entre outras mudanças, a mistura de imagens populares com imagens auráticas.

A compreensão e a revisão do universo iconográfico vem possibilitando o encontro de caminhos diversificados, direcionando-nos para novas pesquisas sobre os processos criativos das muitas formas imagísticas, relacionando conhecimentos com sentimentos, buscando a ciência como um dos pontos de solução de problemas formais, num processo imaginário de novas inferências. A razão pura alia-se à imaginação, que junto com a cognição e a experimentação vem permitindo ao artista a construção de vários mundos para trans-

formar o universo numa pluralidade de visualizações (Rahde, 2000). Esta mudança criou novos conceitos de participação entre obra e espectador, acarretando novos paradigmas culturais e sociais, como quando, por exemplo, a Pop Art, por meio de Roy Lichtenstein, explorou e se apropriou da cultura popular via imagens dos quadinhos, para elevá-la a uma quase condição de arte aurática.

A comunicação popular facilitada pelas histórias em quadrinhos, mesmo na modernidade, sempre foi pautada pela autonomia, pela crítica aos sistemas estabelecidos, buscando reflexões criativas e críticas na conquista de seu espaço. Seja no período do racional moderno, com seus heróis impregnados de valores maniqueístas, solidamente estruturados, seja no contexto pós-moderno, com heróis ou anti-heróis mais frágeis e mais vulneráveis, os quadrinhos vêm contribuindo para o desenvolvimento de processos de construção de identidades, de cultivo à cultura, à história, e ao imaginário contemporâneo. É esta autonomia criativa da imagens quadrinizadas, desde seu surgimento aos dias atuais que nos propomos a refletir enfocando a obra do ilustrador francês, Philippe Druillet.



A construção iconográfica e lingüística dos quadrinhos possibilita ilimitadas fantasias, como Philippe Druillet já comprovou

na sua trajetória crítica e social por seus mundos ficcionais. Pesquisar essa visualidade dos seus muitos mundos fantásticos poderá ser a grande oportunidade do leitor de histórias em quadrinhos para descobrir novos significados e novas reflexões das artes e das tecnologias possibilitadas pelo imaginário do Século XXI.

### **Philippe Druillet e a ficção pós-moderna**

Philippe Druillet vem narrando em imagens suas histórias de ficção científica desde 1965, tendo submergido definitivamente na pós-modernidade em 1974. *Yragaël ou O Fim dos Tempos* explora uma temática visual em que o mundo é o reflexo da tragédia humana, de forma densa e deprimente no qual o personagem, também denominado Príncipe dos Homens, tornou-se a possível salvação de uma galáxia caótica (Rahde 2000).

Referindo-se à origem da ficção científica de visão mais pura, o escritor Javier Coma considera nesta nova linha pós-utópica que

“seu máximo expoente é Philippe Druillet, que na famosa história Lone Sloane desenvolveu a criação de mundos e cenários fabulosos, durante os anos setenta, retratados de forma preciosista”. (Coma 1979, p. 238)

Nascido em Toulouse, França, em 1944, Philippe Druillet abraçou a profissão de fotógrafo. A partir de 1969, passou a publicar diversos álbuns de novelas gráficas, com extremo cuidado de paginação e desenhos altamente elaborados, como *Lone Sloane*, *Délirius*, *Urm*, *Yragaël* e *Salammbô* (News Scabd, 1996).

De acordo com Goida (1990, p. 105) “Druillet firmou seu conceito na França - e no resto do mundo - como o mais preciosista e delirante ilustrador de narrativas de ficção científica”. Desenhista talentoso, idealizador de imagens complexas que vão

muito além da fantasia, criador do ciclo fantástico nas histórias em quadrinhos, ao explorar a essência do imaterial humano, Philippe Druillet apresenta recursos gráficos de tratamento anticonvencional (*Heavy Metal*, 1978).

Goida (1990) explica que sua primeira criação, *Lone Sloane*, por volta de 1965, ainda que revolucionária, mantinha certa obediência a alguns cânones dos quadrinhos tradicionais. No entanto, na década de sessenta, esses cânones passaram a ser quebrados por heróis e heroínas. Sem dúvida, são inesquecíveis as atitudes de moral altruísta de Flash Gordon e Dale Arden, personagens clássicos da modernidade, assim como as figuras femininas que cercavam o herói desse período: Aura, Fria, Rena. Todas se apaixonaram por Flash que, no entanto, mantinha-se fiel à eterna namorada Dale. Mas há que lembrar, que a década de trinta foi a Idade de Ouro dos valores maniqueístas morais. Os heróis e as heroínas eram instrumentos de uma utopia, de um rígido código que controlava o sentido de perfeição da conduta humana.

Nos anos sessenta, os heróis das HQ modificaram seus padrões de moralidade. Em *Lone Sloane*, o universo é mais forte que o personagem (Cavalcanti, 1977), as mulheres passaram a se tornar mais liberadas e não mais esperavam pelo casamento, seguindo seus próprios desejos e impulsos sexuais. Se Alex Raymond, nos anos trinta, foi um mestre do desenho e da criação visual, tendo previsto até a moda futura, como a minissaia e os figurinos ousados de Paco Rabane (Moya, 1970), os anos sessenta concretizaram e utilizaram estas previsões nos modelos de vestuários femininos. A utopia passou a ser uma visão passadista e os personagens e cenários pós-utópicos começaram a ganhar força e a aparecer não só nos quadrinhos, como na literatura, firmando-se na ficção científica e no cinema.

Transformando as convenções do desenho numa exaltação da criação unida à técnica impecável, o estilo surrealista de Druillet pode ser chamado de estilo ilumi-

nado, formado por quadros brilhantes, com perfeição de tonalidades, e apresentando uma criatividade imaginária sem precedentes (Moliterni, Mellot, 1996)

Consideramos que Philippe Druillet vai buscar inspiração nos pintores modernistas da década de vinte, uma vez que “o pensamento surrealista revolucionário e artístico buscou subsídios no material psicanalítico (...) da investigação de Sigmund Freud, que é o primeiro a aceitar imagens do sonho ... [como uma forma de comunicação].” (Thomas, 1994, p.124).

Ao analisar a obra de Philippe Druillet, também encontramos nas suas raízes, o realismo fantástico da Paris dos anos trinta, cujos desenhos, de uma estética sofisticada, buscaram a poesia no pensamento imagístico erótico. Thomas (1994) também cita o exemplo dos pintores da Alemanha pós-Primeira Guerra, como Hans Bellmer (1912-1975), que buscou por sua vez inspiração no expressionismo do norueguês Edvard Munch (1863-1944).

Mesclando todos esses estilos, tendo inclusive sido o barroco a influência inicial nas suas histórias de ficção científica, Druillet firmou suas criações imagísticas, detalhando com absoluto preciosismo e de maneira absolutamente delirante cada imagem concebida, nas suas narrativas espaciais. Seus universos, frutos de sua imaginação inesgotável, apresenta a posição do homem face ao mundo, em atitude de meditação sobre a vida, o inusitado e o amor. Sua obra, diz Goida (1990), foge bastante dos padrões do quadrinho tradicional (modernista). Mas mesmo assim ele não deixou de usar o balão para a inclusão da fala dos personagens.

Este detalhe é digno de nota. Os balões de Druillet, contendo os diálogos, são verdadeiras filigranas à bico de pena e a própria letra neles contida passa por uma depuração cromática, não percebida anteriormente em histórias em quadrinhos modernistas. Ao mesmo tempo, as imagens da existência humana representam a totalidade em partes, demonstrando um perfeito entrosamento dos personagens com seu

contexto. Tudo é irreal, e seus labirintos e formas em espiral lembram muito as gravuras de Escher (1898-1972).

Os mundos alucinantes de Druillet,



como o planeta prisão Gail ou o Fim dos Tempos em *Yragaël*, apresentam-se ao espectador/leitor como um perfeito cenário de universos pós-utópicos e decadentes. As concepções fantasiosas de Druillet levaram Moura (1975) a considerar que o primeiro personagem do desenhista, *Lone Sloane*, é o navegador do espaço infinito em luta contra deuses do mal, robôs criminosos ou reis feiticeiros, efetuando o desenhista uma *mixagem de gêneros*, do fantástico com o bizarro e com a ficção científica.

Neste universo criado por Philippe Druillet é possível estabelecer alguns paralelos entre suas imagens, resultados de cânones rompidos ou recodificados, com as criações do ilustrador clássico modernista Alex Raymond. Neste último, os textos, também de sua autoria, possuem um princípio, meio e fim. Em Druillet, desenhista de textos criados por Demuth em *Yragaël*, e por Flaubert em *Salammbô*, há uma tendência pós-moderna de reformulação também textual: é um movimento de fusão, uma

complexidade deliberada, como diz Connor (1992, p.92), “da idéia de integridade genérica”. Como as imagens, os textos dos roteiros ilustrados por Druillet não são fáceis de compreender. Connor (1992) ainda pondera que o pós-modernismo, nos textos literários, pode ser visto como ruptura, enquanto para outros autores, os movimentos pós-modernos não passam de uma visão mais acentuada e mais selecionada de certas tendências anárquicas contidas no modernismo.

É importante considerar que, ao ilustrar a obra de Gustave Flaubert, *Salammbô*, Druillet enfocou, de maneira extremamente complexa e com rara beleza imagística, o panorama fascinante e horripilante da queda de uma civilização, a antiga Cartago (Flaubert, 1953). Este passado histórico retomado pelo artista demonstra sua tendência para a tragédia e a desestrutura humana. Suas imagens mescladas também com o expressionismo, com o perfil da escuridão, conferem à temática um clima de surrealidade onírica. Sobre este aspecto Goida pondera que “ao adaptar *Salammbô*, de Gustave Flaubert, ele retornou ao delírio total, recriando um universo (...) violento e anti-convenção para aquela obra clássica (...)” (1990, p.105)

Se os homens alados das ficções espaciais de Raymond lembram as ilustrações de Gustave Doré para o Paraíso de Dante, os humanóides que habitam os planetas ilustrados por Druillet se reportam também aos desenhos de Doré, mas para o Inferno da *Divina Comédia*.

Em Phillippe Druillet percebe-se a recriação heróica, a partir de rupturas, de insanidades, de dissoluções, de desconstruções. Ao contrário de Raymond, que retratava o valor absoluto do caráter do herói, Druillet desconstruiu esses cânones. Seus heróis e heroínas são falíveis, são extremamente humanos, com todas as suas fraquezas, tornando-se a antítese das teses defendidas por Alex Raymond.

Connor (1992) lembra diversos autores, como Hassan e Wilde, que se posicionaram diante do pós-modernismo como a

apreensão da desordem. Entretanto, prossegue aquele autor, Wilde considera que há escritores de ficção pós-modernos, como Barthelme, Apple e Elkin, os quais não buscam a abstração do mundo, mas o viver no mundo, modificando a desordem das aparências.

Podemos estabelecer aqui relações entre estas reflexões e a obra de Philippe Druillet. Este artista, ao viver a própria época, possui a capacidade de resgatar traços do arcaico e do moderno para o encontro de soluções visuais da crise pela qual passa o mundo. Entrevistado pela revista *Virtual Baguette*, Druillet se posiciona: “Eu sempre conto uma história (...) e ela possui um conteúdo, um cenário (...) inconsciente ou não, eu sei que aquela é a imagem que eu busco” (1996, p.6). O artista vive a condição em que circula sua imaginação, isto é, a desestrutura da atualidade numa prospecção da tragédia humana.

Diante destas idéias não é possível ignorar a condição pós-moderna expressa em sua obra, condição esta claramente evidenciada nas suas formas desconstruídas:

“O desconstrucionismo, diz Harvey, movimento iniciado pela leitura de Martin Heidegger por Derrida no final dos anos 60 surge (...) é como um poderoso estímulo para os modos de pensamento pós-modernos” (1992, p.53)

Ponderando que o desconstrucionismo é mais um modo de pensar do que uma posição filosófica, Harvey (1992, p. 55), lembrando Derrida, considera que a heterogeneidade inerente ao discurso pós-moderno na literatura, nas imagens, na arquitetura estimula o receptor “a produzir uma significação que não poderia ser unívoca nem estável”.

A fusão entre o clima das histórias policiais da série negra dos anos quarenta e a ficção científica estão presentes no filme *Blade Runner*. Suas imagens parecem ter sido inspiradas nas de Druillet, pois a

ambientação e as (des)construções arquitetônicas são marcadas por nuances de luz e sombra, conferindo ao cenário um poderoso impacto de edifícios monumentais num futuro sombrio e instável.

Sobre Druillet, assim se pronunciou a revista francesa *Virtual Baguette* (1996, p.5): “Um artista gigante, sem dúvida controverso (...) o papa do desenho denso, no limite do legível (...)”. Salientamos, contudo, que Druillet não atua apenas como ilustrador e artista plástico, mas também escreve roteiros para os quadrinhos com o mesmo enfoque da ficção científica que é a base fantástica de suas imagens (*Heavy Metal*, 1978, V. 2, No. 3).

Por outro aspecto, Philippe Druillet vem trabalhando com imagens em 3-D desde 1983, preparando uma série para televisão a ser exibida no parque científico de La Villette, em Paris, como “um contador de histórias que sou e agora um contador eletrônico (...) para mim é a mesma coisa que um romance, um filme, uma história em quadrinhos. É apenas um meio de expressão diferente” (*Virtual Baguette*, 1996, p. 6).

Explicando que esta nova busca é uma retomada de tudo o que inventou nas histórias em quadrinhos, Druillet diz que resgatar seus desenhos, poder explorá-los com volumes é uma experiência que o deixa fascinado no mundo gráfico, ainda a ser explorado. Ilustrar com imagens em 3-D é a modelização de tudo o que vem realizando e para ele são experiências, que vão ao encontro das novas tecnologias. Phillippe Druillet está, no entanto, consciente de que todas estas experiências jamais irão matar o desenho clássico. “É uma descoberta e para mim é uma paixão”, responde o artista (*Virtual Baguette*, 1996, p. 6).

Na sua trajetória de ilustrador de quadrinhos, Druillet vem compondo desenhos de forma anticonvencional, numa excelência de criatividade unida à técnica. Utilizando a imagem no momento da globalização pós-moderna, Druillet emprega tendências expressionistas voltadas para o chamado movimento “dark”, o surrealismo, o realis-

mo fantástico de Escher e até o barroco, na sua multipolaridade, traduzida pela pluralidade.

Ao referir-se sobre o objeto representado, Maffesoli reflete que existe uma “barroquização no mundo pós-moderno e que se deveria lembrar que existe uma concepção barroca da matéria (...)” (1995, p.121). Deste modo, prossegue o autor

“... o objeto colocado em forma, isto é, o objeto que se espiritualiza em imagem, pode ser compreendido como uma busca do primordial, do arcaico, da realidade pré-individual, que serve de suporte para toda a sociedade. Tem-se um pouco de dificuldade em compreender isso, tanto se está habituado a considerar a imagem como (...) reprodução (...) do visível” (Maffesoli 1995, p. 125).

Esta busca do arcaico pode ser observada nas imagens de Philippe Druillet, como nas suas ilustrações de *Yragaël*, com seres de pedra que lembram antigas civilizações, como nas artes orientais: as imagens totêmicas são assustadoras. Na realidade, a ênfase colocada na visão mítica das formas é uma constante nas concepções imagísticas de Druillet, nas quais uma estética bizarra se manifesta.

Por isso, como diz Maffesoli,

“...talvez seja esta uma das marcas da pós-modernidade. ‘A imagem viva’ torna-se uma realidade incontornável, que se pode continuar a negar, mas que não mais se poderá canalizar por muito tempo. Ela tem força de lei, no que resta do político, ela ressurgue nas afirmações de etnicidade, ela derruba os muros, a solidez dos Estados-nações e as arrogancias dos impérios construídos sobre dogmas, revelando, desta forma, sua fragilidade. Em suma, esta ‘imagem viva’, esta união do sonho e da realidade, sem se reconhecer enquanto tal, está por tudo na

ordem do dia, e, neste sentido, permite compreender a transfiguração da ordem antiga que se opera sob nossos olhos”. (Maffesoli, 1995, p. 105-106).

Philippe Druillet certamente pode ser considerado como um visionário desta imagem viva que emergiu no Século XX, e na qual existe a representação comum das formas pelas quais os sistemas imagísticos estão sendo experimentados e socializados. Seus desenhos, elaborados manualmente, com a utilização da pena e da cor pelo aerógrafo, anteciparam as imagens digitalizadas, assim como anteciparam, certamente, os cenários vistos em *Star Wars - Episódio I*, de George Lucas, mais de vinte anos antes do lançamento da segunda série desta saga espacial.

A legião de robôs que aparece digita-



lizada neste filme foi antecipada pelo imaginário de Druillet, quando criou a quadri-nização de legiões de soldados em *Yragaël* e em *Salammbô*. Utilizando imagens de exércitos, a visão pós-moderna de Druillet se manifesta quando desenha uma repetição de figuras de combatentes, na sua manipulação de imagens, em progressão geométrica, quase ao infinito, que ao olhar do leitor se apresenta como uma repetição fragmentada de formas imagísticas cada vez menores, em múltiplos fractais iconográficos. A figu-

ra subdividida de forma simétrica, duplicando-se exatamente da mesma forma que a original, antevia a fragmentação geométrica multiplicada pelo processo digital que aconteceria anos mais tarde. Poder-se-ia dizer que esta obsessão por multidões repetidamente desenhadas – já que as mesmas características com figuras múltiplas também aparecem nas suas histórias anteriores, como em *Yragaël* - expressa uma tendência que se poderia chamar de absurdos incongruentes, emergentes e enraizados na mente do desenhista. A visão destas ilustrações apresenta-se quase compulsiva, pela extrema racionalização matemática, pelos rituais repetidos, num conjunto de normas repetitivas que parecem fazer parte do seu criador.

Ao mesmo tempo, as figuras de Druillet evocam composições totêmicas, antigos cultos das religiões pré-cristãs, em que os personagens aparecem como seres “andróginos, etéreos e ambíguos, dotados de um corpo de juventude eterna, e por isso mesmo servem de emblemas dos desejos mais loucos e dos sonhos que não se podem mais dizer escondidos...” (Maffesoli, 1995, p. 136), revelando as mitologias híbridas, que caracterizam o contemporâneo pós-moderno.

Todavia estas imagens de Druillet, elaboradas num entorno complexo, traduzem a força do traço, do colorido delirante, demonstrando grande maestria compositiva e formal na sua terrível beleza de forma e de perfeição técnicas, só vistas atualmente nas imagens digitais bem elaboradas no jogo da construção imagística. Nestes desenhos é possível sentir o significado em comunhão com o significante que permeia a pós-modernidade; percebe-se uma junção entre a leitura legível, que caracteriza o movimento modernista com uma leitura ininteligível como indicadora da condição pós-moderna. O imaginário do autor é repleto de representações simbólicas. Eis porque, nas suas imagens, nos encontramos ao lado dos mitos “onde é encenado o drama do homem, de sua condição de homem, envolvido pelo que o assedia no mundo, presa de suas pul-

sões e de suas angústias” (Postic, 1993, p. 14).

### **Druillet e a pós-modernidade de Yragaël**

*Yragaël* (1974) é uma das primeiras novelas gráficas desenhadas por Philippe Druillet, em colaboração com Michel Demuth (textos) e Interieur Dome (letreiros). O que mais chama a atenção do leitor no primeiro contato com esse album é seu tamanho nada discreto (31 cm x 24 cm) e um rosto azulado, algo sinistro, com vasta cabeleira, que serve de fundo para seu próprio nome, Yragaël, e que introduz as feições desse herói, com olhos e boca vazados e em branco. Na parte de cima desse nome o título da coleção a que pertence o livro, *histoires fantastiques*. Com altura três vezes menor que a do nome do título, aparecem no rodapé da capa, um em cada canto, os sobrenomes Demuth e Druillet, como que escoltando a logotipia centralizada de Dargaud Editeur, que é o responsável pela publicação dessa obra.

Ao folhear as primeiras páginas do livro, nos deparamos com o nome oficial da obra ocupando duas páginas, lado a lado, e em letras garrafais, de 11 cm de altura, em duas linhas: *Yragaël ou La Fin Des Temps*. Em letras bem menores, embaixo desse novo título, um detalhe importante: *Volume 1*. E no rodapé de baixo da página esquerda, em letras de tamanho também modesto, a listagem dos créditos para os Textos (Michel Demuth), Letreiros (Interieur Dome) e Desenho (Philippe Druillet). Na página da direita, no canto da direita, e também em tamanho discreto, a assinatura do Editor (Dargaud) e seu endereço. Com exceção destes dados sobre o editor, compostos em Helvética estendida, as demais informações são desenhadas à mão livre, sem muita preocupação pela estandarização das formas das letras. Isto, sem dúvida, sugere que também as letras fazem parte da proposta plástica do livro. Uma proposta que con-

sidera o desenho de cada letra como uma oportunidade a mais, cada vez, para experimentar algumas variações na sua figura.

O caráter *dark* dessa HQ incomum é acentuado pela cor preta de fundo e pelo *degradê* vermelho roxo-azul, de baixo para cima em cada letra, que parece antecipar uma batalha épica entre as forças do mal (o vermelho ocupando a posição inferior nas letras) e as forças do bem (o azul claro ocupando a posição superior nas mesmas letras).

A partir da primeira página ilustrada que vem logo a seguir, percebemos que estamos frente a uma HQ nada convencional e que Druillet está realmente a fim de quebrar as regras tradicionais das novelas gráficas modernistas.

Em primeiro lugar, sentimos o *excesso* que caracteriza suas criações visuais, pelo elevado número de variáveis gráficas que ele introduz e manipula em cada prancha (figuras, cores, texturas, posições). É bastante difícil acompanhar a narrativa que ele ilustra, pois cada prancha sua registra uma quantidade incrível de detalhes, que não se deixam interpretar muito fácil ou rapidamente, e que constroem a cada instância a atmosfera de terror e desespero que perpassam toda a narrativa.

Esse excesso fica mais caracterizado ainda quando Druillet utiliza duas páginas para a graficação de uma cena. O tamanho da representação nessas ocasiões é de 48 cm x 31 cm, que poderíamos considerar como já sendo a de um pequeno cartaz! E cada milímetro quadrado desses pequenos cartazes participa graficamente do resultado total, pois Druillet ocupa todos os espaços disponíveis com suas figuras e detalhes. Ao contrário do lema maior do modernismo, *less is more*, o pós-modernismo enfatiza o óbvio, que *more is more*, que *less is a bore!* Por isso Druillet sente-se à vontade para tratar minuciosamente suas pranchas, com um detalhismo que beira o fanatismo, como ocorre frequentemente, quando ele representa multidões.

Ainda assim, Druillet também sente-se à vontade para deixar espaços em branco



em certas cenas de seus “quadrinhos”, o que resulta numa maior valorização das figuras detalhadas nessas ocasiões.

Esse excesso de figurações enche os olhos dos leitores, mas em compensação dificulta a construção de sentidos desse tipo de cenas. Isso obriga o leitor a voltar várias vezes ao livro para tentar decifrar as suas partes mais “difíceis”, como se estivesse a participar de um jogo hermenêutico, cujo objetivo seria obter significados razoavelmente estáveis para essas construções e assim poder ir adiante na narrativa com uma carga maior de informação sobre a história.

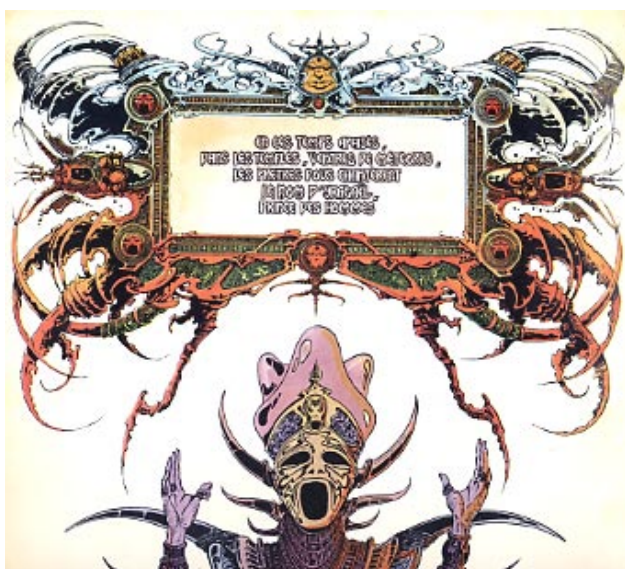
Outra característica notável das narrativas ilustradas por Druillet são as diversas e ambíguas posições que ele explora para seus quadros. A uma só página com posição de leitura “normal” (*portrait*), pode seguir-se uma representação que ocupe duas páginas e que pode ser lida tanto horizontalmente (*landscape*) quanto verticalmente (*portrait*), e que vem seguida, por sua vez, por outra representação em duas páginas, mas que deve ser lida agora na vertical (*portrait*). Ou seja, o leitor sente-se inseguro e incomodado com tantas mudanças seguidas de posicionamento que Druillet lhe propõe.

Esse desconforto aumenta mais ainda com a heterogeneidade dos quadros da narrativa e de seus personagens, que se sucedem com um mínimo de previsibilidade. Druillet pode adornar seus quadros com molduras orgânicas, tipo *art nouveau*, mas também pode não usar moldura alguma, emoldurando ao invés, profusamente, os espaços reservados para os textos de alguns



quadros. Ou pode ainda usar as suas molduras para demarcar não só os espaços para o texto mas também integrá-los aos quadros da narrativa. Por outro lado, como Druillet constrói cuidadosamente seus personagens por hibridação, juntando feições humanas mascaradas, com armaduras e garras que lembram as de insetos peçonhentos, armados com lanças e espadas ricamente ornamentadas e cujas texturas parecem escamas, acrescidas de discos ricamente trabalhados com enfeites concêntricos, lembrando medalhas. Seu virtuosismo e ecletismo no tratamento visual da história acumula conotações que o texto só consegue elaborar em profundidade em momentos privilegiados da narrativa, quando ele se torna o elemento principal e as personagens desaparecem de cena temporariamente.

A narrativa de Yragaël também apresenta outros índices de pós-modernidade, como a presença de *sujeiras e imperfeições*, na forma de pingos aleatórios de tinta, nu-



vens de poeiras, manchas coloridas (Cauduro, 2000). Esses traços de descontrole e intervenção do aleatório, muito frequentes nas páginas do livro, agem como lembretes de que a qualquer momento tudo pode ser aniquilado pelo caos e pela desordem cósmica – como efetivamente acontece naqueles quadros em que vórtices terríveis,

com buracos negros no centro, dissolvem multidões de guerreiros ou quando edificações monumentais explodem sob o ataque de forças indefensáveis malignas, que destroem tudo à sua passagem, inclusive multidões desarmadas, formando verdadeiros jorros de figuras (pranchas 23, 25 & 26, 44).

Uma característica a mais que não podemos deixar de notar em Yragaël, assim como em outras narrativas do mesmo gênero fantástico, são as apropriações visuais de *estilos retrô* (passados) que Druillet e congêneres apresentam em seus desenhos. Armaduras do tipo medieval e de tribos bárbaras, armamentos primitivos tipo lanças, escudos e espadas, assim como personagens *cyborgs* com outras armas que utilizam forças cósmicas poderosas, ou originadas em propriedades místicas dos personagens principais, se misturam com arquiteturas gótico-futuristas incrivelmente ornamentadas, geralmente originadas de citações ou cópias de representações ou projetos não realizados de outras épocas históricas.

Enfim, por essas várias características listadas, assim como pela data de seu lançamento, Yragaël foi um precursor da visualidade pós-moderna nas histórias em quadrinhos, mostrando uma nova forma de realizar e apresentar narrativas não-canônicas e de êxito nesse gênero de literatura, vitalizando os elementos visuais de uma maneira que se sobrepujavam à narração literária, conduzindo o leitor não só pelo olhar mas também e principalmente valorizando a própria imaginação do sujeito, sem importar-se com as dúvidas, ambigüidades e contradições que pudessem ser eventualmente geradas na ausência de um texto “oficial” em determinados momentos.

No futuro, veremos, certamente, nascer obras que serão lidas de acordo com o desenvolvimento da comunicação das imagens. O que vai mudar, provavelmente, ou o que já está em processo de mudança, será o modo pelo qual efetuaremos a leitura das imagens do que se chama histórias em quadrinhos. Se a pós-modernidade é interpretada como uma condição para refletir a

modernidade, pondera Heller, citada por Barbosa (1996), as imagens transformadas de Philippe Druillet serão alvo de releitura orientada para uma nova comunicação, que conduz o leitor para a construção de novos significados possibilitados pela visualidade pós-moderna •

## Notas

- 1 Maria Beatriz Furtado Rahde - Dra. em Educação, FAGED/PUCRS, 1997. Profa. Adjunta do PPGCom FAMECOS/PUCRS. Linha de Pesquisa: Cultura Midiática e Tecnologias do Imaginário (CMTI).  
Pesquisadora CNPq. ([frahde@portoweb.com.br](mailto:frahde@portoweb.com.br))
- 2 Flávio Vinicius Cauduro - PhD Comunicação Gráfica, U. of Reading, UK, 1990. Prof. Adjunto do PPGCom FAMECOS/PUCRS. Linha de Pesquisa: Cultura Midiática e Tecnologias do Imaginário (CMTI).  
Pesquisador CNPq. ([flaviocauduro@yahoo.com](mailto:flaviocauduro@yahoo.com))

## Referências

- BARBOSA, Luiz Carlos. "A felicidade é efêmera". Entrevista com Agnes Heller. *Extra Classe*. Porto Alegre: SINPRO, ano I, n.7, out.1996, p. 6-7.
- CAUDURO, Flávio V. "Design gráfico & pós-modernidade". *Revista FAMECOS: mídia, cultura e tecnologia*. No. 13, dezembro 2000. Porto Alegre: EDIPUCRS, pp. 127-139.
- CAVALCANTI, Ionaldo. *O mundo dos quadrinhos*. São Paulo: Símbolo, 1977.
- COMA, Javier. *Del gato Felix al gato Fritz. Historia de los comics*. Barcelona: Gustavo Gilli, 1979.
- CONNOR, S. *Culturas pós-modernas. Introdução às teorias do contemporâneo*. São Paulo: Loyola, 1992.
- DRUILLET, Philippe, DEMUTH. *Yragaël ou la fin des temps*. Paris: Dargaud, 1974.
- \_\_\_\_\_. *Les 6 voyages de Lone Sloane*. Paris: Stock, 1994.
- FLAUBERT, Gustave. *Salambô*. São Paulo: Melhoramentos,

1953.

GOIDA [Hiron Cardoso Goidanich]. *Enciclopédia dos quadrinhos*. Porto Alegre: L&PM, 1990.

HEAVY METAL. *Fantasy art of Philippe Druillet*. New York: HM Communications Inc., v.2, n.3, July 1978, p.45.

HARVEY, D. *Condição pós-moderna*. São Paulo: Loyola, 1992.

MAFFESOLI, Michel. *A contemplação do mundo*. Porto Alegre: Artes e Ofícios, 1995.

MOLITERNI, Claude, MELLOTT, Philippe. *Chronologie de la bande dessinée*. Paris: Flammarion, 1996.

MOURA, F. Mito e banda desenhada. *Visão*. Lisboa: Edibanda, v.6, p. 18, jun.1975.

MOYA, Alvaro de. *Shazam*. São Paulo: Perspectiva, 1970.

NEWS SCABD. 9e. Festival de la BD de Québec. Québec: SCABD, 11-14 avril 1996. (<http://scabd.zone.ca/sabd.html> e <http://scabd.zone.ca/druillet.html>)

RAHDE, Maria Beatriz Furtado. *Imagem. Estética moderna & pós-moderna*. Porto Alegre: EDIPUCRS, 2000.

RAYMOND, Alex. *Flash Gordon*. Paris: Editions Serg, 1968.

THOMAS, Karin. *Hasta Hoy: estilos de las artes plasticas en el siglo XX*. Barcelona: Del Serbal, 1994.

VIRTUAL Baguette. "Interview avec Philippe Druillet". Angouleme: janv.27, 1996. (<http://www.club-internet.fr/baguette/french/html/angouleme/tele/27.htm>)